RUNAWAY 2

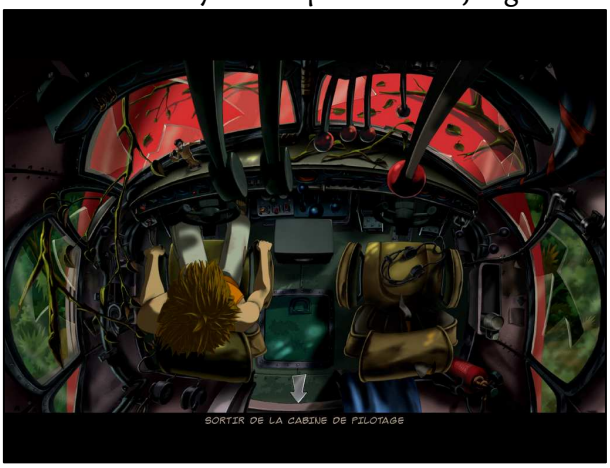
The Dream of the Turtle

Vous incarnez Brian Basco.

En vacances à Hawaï avec Gina, vous décidez de vous rendre en hydravion aux chutes de Tiki. Mais Otto, votre pilote, perd connaissance et la chute de l'appareil étant inévitable, vous forcez Gina à sauter et vous crashez peu après au beau milieu de la jungle.

Chapitre 1 – Perdu dans la jungle

Miraculeusement, il semble que vous ayez survécu au crash de l'hydravion. Mais ni Otto, ni Gina ne vous accompagnent. Et avant de penser à les retrouver, vous allez d'abord devoir trouver un moyen de quitter cette jungle. Commencez par ramasser par terre le morceau de verre. Regardez les cartons sur votre gauche et prenez-y un petit chien Cabote. Dirigez-vous maintenant vers la cabine de pilotage mais n'y rentrez pas tout de suite. Jetez d'abord un œil sur les objets éparpillés au sol et ramassez-y la barette. Pénétrez dans la cabine. Ouvrez la boîte à gants centrale et subtilisez-y une bouteille de whisky ainsi que des jumelles. Dans celle du pilote, prenez la loupe. Dernière chose, tirez le levier à gauche du manche du pilote afin d'ouvrir une trappe à l'avant de l'appareil. Mais hélas le temps d'y arriver, la trappe s'est déjà refermée. Retournez donc dans la cabine de pilotage et après avoir à nouveau actionné le levier, placez-y la barette pour le bloquer dans cette position. Sortez dans la jungle. A cet instant là, quelque chose tombe du ciel, il s'agit du brevet de pilote d'Otto. Que vient-il faire là ? Peu importe pour le moment. Marchez vers la droite jusqu'à atteindre des sables mouvants. Remarquez le lémurien qui fuit à votre arrivée, puis examinez l'objet flottant dans la mare. Pour le récupérer, vous coupez une branche et attrapez avec celle-ci les lunettes de votre infortuné pilote. Découpez maintenant ces dernières avec le morceau de verre afin d'obtenir des lunettes abîmées et l'élastique des lunettes d'Otto. Répétez le processus sur la branche pour récupérer une branche coupée. Assemblez enfin cette dernière avec l'élastique pour créer un lance-pierre. Avant de partir tentez d'escalader le rocher, mais celui-ci s'avère trop glissant. Allez maintenant



fouiller le nez de l'hydravion, que vous avez ouvert tout à l'heure, et prenez-y un bidon d'eau, un outil et un spray anti-dérapant. Après avoir testé votre loupe sur un rayon de soleil, emboîtez-la dans l'outil pour fabriquer une loupe allongée puis plantez-la près du grand arbre, dans l'axe du rayon. Ça servira bien à un moment ou à un autre. Mais pour l'instant, retournez aux sables mouvants, aspergez le rocher de spray anti-dérapant puis grimpez. Hélas il semblerait que le lémurien ne l'entende pas de cette manière, cet imbécile de primate vous bloque le passage. Placez donc Cabote là où traînait le macaque avant que vous n'arriviez, en vue de l'y attirer. Mais cet idiot le balance dans les sables sans autre forme de procès. Partez alors chercher un second petit chien Cabote et remplissez-le avec votre bidon d'eau pour obtenir un petit chien Cabote rempli d'eau. Retentez l'expérience aux sables mouvants. Le résultat est à peu près similaire, mais notez toutefois que le lémurien boit le liquide versé par le jouet. Revenez donc dans l'hydravion prendre un troisième petit chien Cabote. Cette fois, versez dedans une bonne dose de whisky afin d'obtenir un petit chien Cabote rempli d'alcool et ne garder qu'une demi-bouteille de whisky. Filez aux sables mouvants et tentez à nouveau d'attirer le lémurien avec Cabote. Le macaque tombe dans le piège et boit l'alcool. Complètement assommé, ramassez le singe ainsi que votre jouet. Grimpez enfin jusqu'à la corniche, puis une fois en haut, sortez de la jungle.

Hélas les ennuis ne sont pas terminés, vu l'état du pont qui vous sépare de la partie basse de l'île, hors de question que vous traversiez. Scrutez l'autre extrémité du ravin avec vos jumelles afin d'avoir confirmation que cette voie est malheureusement votre seule issue puis retournez sur les lieux du crash. Souvenez-vous du brevet d'Otto qui est mystérieusement tombé du ciel tout à l'heure et examinez la cime des arbres avec vos jumelles. Le sac de votre pilote s'y trouve. Faites-le donc tomber avec votre lance-pierre puis ramassez le sac d'Otto. Fouillez-le pour y trouver une clé brisée. Elle ouvre sans doute le compartiment à l'intérieur de l'hydravion. Allez dès lors la ressouder avec la loupe que vous avez plantée dans le sol pour obtenir une clé soudée. Il ne reste qu'à la polir, faites-le avec le morceau de verre pour enfin réparer la clé du compartiment. Ouvrez ce dernier, examinez-le, prenez-y les raquettes puis retournez au pont. Traversez-le avec ces dernières aux pieds, afin de mieux répartir votre poids sur les planches. En vous débarrassant de vos objets devenus inutiles, remarquez que le lémurien s'est occupé de finir la bouteille de whisky… Quoiqu'il en soit, une fois le pont franchi et la falaise escaladée, vous apercevez en contrebas un camp militaire. Peut-être ont-ils pu secourir Gina ?

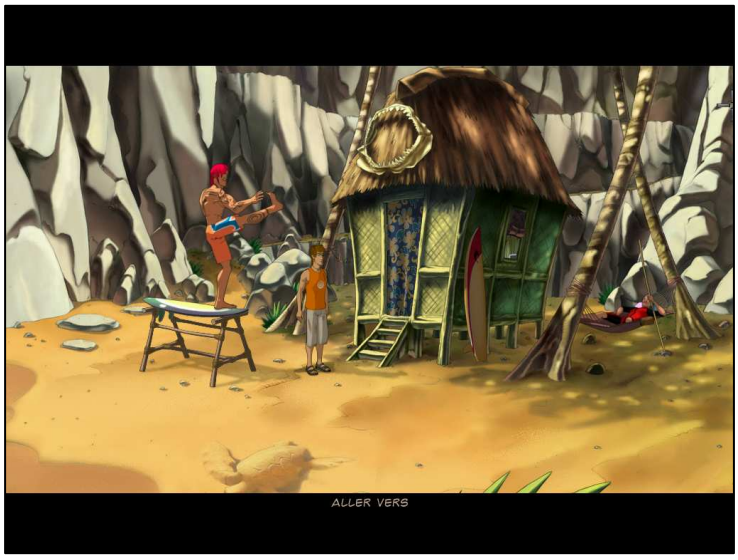
Chapitre 2 – Sea, sex and surf

Arrivé au camp, vous êtes conduit jusqu'à la tente du colonel où un soldat du nom de Lester vous demande de patienter pendant qu'il va chercher son supérieur. En attendant, examinez le carnet sur la table pour vous rendre compte que votre écriture est quasi-identique à celle de l'auteur. Profitez-en et notez dessus qu'il faut libérer la fille du lac. Peu après le colonel vous reçoit. Discutez brièvement avec lui mais il semble que vous n'obtiendrez rien de Kordsmeier. Vous êtes donc renvoyé à l'entrée du camp. Vous avez désormais deux objectifs : pénétrer dans le camp pour libérer Gina et trouver un moyen de fuir cette maudite île. Remarquez au passage qu'il ne reste dans vos poches que Casse-Bonbons, votre macaque, lequel a d'ailleurs enfin fini de cuver. Prenez la route du sud pour atteindre Luana Beach.

Mala Island, Hawaï

Au bar, vous faites la connaissance de Lokelani, une serveuse très… appréciable. Ecoutez-la parler de ses ex et du logiciel de maquillage GreasePaint©Pro et laissez-la. Examinez le cendrier par terre et ramassez dedans l'étui à cigare. Empruntez aussi l'ardoise sur le comptoir puis allez sur la plage. Marchez vers la hutte et tentez d'entrer en communication avec l'étrange moine. Devant l'intérêt profond de ses hochements de tête, tendez-lui l'ardoise. Mais hélas au moment où la discussion devenait enfin intéressante, le type tombe à court de craie. Partez donc au bison mécanique, examinez les lieux, puis au photomaton de plage. Là, passez derrière le panneau et remarquez la fente à jeton et le mode d'emploi. Allez en parler à Lokelani qui vous apprend que le bison est hors service et que vous trouverez sûrement des jetons pour le photomaton sous les planches de celui-ci. Rendez-vous ensuite derrière le restaurant Seafood Kahuna et faites la connaissance du loyal soldat O'Connor. Discutez de ses dons pour l'escalade à la corde, de la fabrication des craies et de la venue du professeur Pignon. Un jeune scientifique qui doit se rendre au camp militaire dès son arrivée, intéressant… Partez pour Alaula Cove. Discutez de surf avec Knife et remarquez que le bison

mécanique, s'il était réparé, pourrait très bien lui servir de lieu d'entraînement. Il vous laisserait dès lors son hors-bord pour fuir Mala Island. Allez maintenant voir Kaï pour apprendre que son grand-père était un sorcier vaudou spécialisé dans la résurrection de poulets et que Koala, le fils de Knife, a planqué sa prothèse quelque part dans le sable. Ramassez près des escaliers de la hutte la corde et la boîte de talc puis rendez-vous au ponton. Là-bas, prenez la boîte à outils puis retournez voir O'Connor. Donnez-lui la corde pour qu'il grimpe à l'arbre et pendant ce temps, piquez la photo de Pignon qu'il a placée dans son livre. Une fois le bougre redescendu, frottez votre étui à cigare contre le palmier pour récupérer un étui à cigare rempli de résine. Mélangez le talc à la résine pour obtenir de la craie et conserver un magnifique moule à craie. Remettez de quoi écrire au moine et reprenez la conversation au sujet de ses contacts extraterrestres. En lui redemandant s'il est sûr que vous ne vous connaissez pas, vous découvrez enfin qui se cache sous ce sombre capuchon : Joshua ! Le scientifique du désert de Douglasville a bien été capturé par les Trantoriens, et ceux-ci l'ont chargé de retrouver le professeur Simon, le supérieur de Pignon. Mais changez de sujet et demandez-lui s'il ne pourrait pas réparer le bison mécanique. Il accepte volontiers, mais pour pouvoir travailler, il aurait d'abord besoin d'une clé de 10 et d'un peu d'huile. Remettez-lui déjà votre boîte à outils puis allez confier à Lokelani la photo du professeur Pignon. Rendez-vous ensuite au photomaton et regardez sous la plate-forme. Il y fait bien trop noir pour que vous puissez apercevoir quoi que ce soit, aussi, envoyez Casse-Bonbons en explorateur. Le lémurien trouve aussitôt un jeton mais il n'accepte de vous le céder qu'en échange d'une bière. Allez en demander une à Lokelani qui vous teste avant toute chose sur votre connaissance de sa vie amoureuse. Les noms de ses ex sont dans l'ordre : Milo, Lopati, Tiru et Russel. Impressionnée par votre mémoire, elle vous offre une bouteille de bière. Filez la donner à votre primate alcoolique pour qu'il vous remette enfin le jeton du photomaton. Il ne reste maintenant plus qu'à trouver un moyen d'alimenter l'appareil. Remarquez par ailleurs que vous récupérez encore une fois Casse-Bonbons bourré… Peu importe, au moins endormi il ne pose pas problèmes. Rendez-vous maintenant devant l'entrée de la cave du Seafood Kahuna. Dans la benne, prenez le beurre et allez le donner à Joshua en guise de lubrifiant. Laissez-le terminer ses réparations puis retournez le voir. Hélas il reste un problème à régler, le bison n'est pas alimenté en courant. Ramassez le beurre à moitié entamé



laissé par votre ami sous l'appareil puis dirigez-vous vers sa hutte. Là, tentez de prendre le câble qui est accroché à la rambarde. Allez examiner l'extrémité de celui-ci pour constater qu'il est solidement attaché aux racines d'un palmier. Graissez alors le nœud avec ce qu'il vous reste de beurre pour récupérer le câble métallique. Allez l'attacher à la planche qui bloque l'entrée de la cave puis tentez de tirer dessus. Mais au regard de votre brillante performance, allez envoyer O'Connor dans les arbres pour lui taxer son Hummer. Une fois l'entrée libérée grâce au 4×4, pénétrez dans la cave. Examinez la porte sous l'escalier puis entrez dans le débarras y découvrir un détecteur de métaux. Allez ensuite au panneau électrique et bougez les interrupteurs de cette manière :

Filez maintenant au photomaton et insérez le jeton dans la fente de l'appareil. Récupérez la photo-souvenir d'Hawaï dans le distributeur puis donnez-la à Lokelani pour qu'elle puisse enfin utiliser son logiciel de maquillage. Hélas, alors qu'elle vous a laissé seul au bar avec son cacatoès, Casse-Bonbons tente de bouffer l'animal, qui fuit alors au sommet de l'arbre d'O'Connor. Allez donc voir le soldat pour qu'il vous aide à récupérer le volatile mais ce crétin s'occupe du problème à coup de balles de 9mm. Vous récupérez bel et bien Aolani, mais l'oiseau est aussi mort que vif. Kaï, avec sa magie vaudou, est la seule chance qu'il vous reste si vous ne voulez pas que Lokelani vous égorge. Mais pour que le surfeur unijambiste puisse vous aider, il a besoin de sa prothèse et de la hutte de son grand-père, dont il ignore la localisation. Utilisez donc le détecteur de métaux sur la tortue de sable faite par Koala pour retrouver la prothèse. Rendez-vous maintenant au camp militaire et demandez à revoir le colonel. Pendant que Leslie va le chercher, notez sur son carnet de localiser la hutte au nord-est de l'île. Ceci fait, laissez le colonel dès qu'il vous reçoit puis partez. Retournez aussitôt au camp et en suivant la même procédure, vous finissez par obtenir une feuille avec coordonnées. Ceci fait, rendez-vous au bison mécanique et vérifiez qu'il fonctionne bien, ce qui est le cas. Allez dès lors en avertir Knife qui, heureux comme un gamin, accepte de vous laisser son hors-bord. Premier objectif atteint, il ne vous reste plus désormais qu'à trouver un moyen de pénétrer dans le camp.

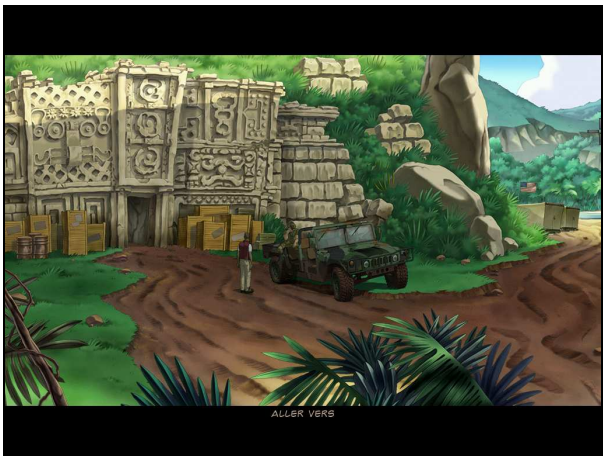
Partez voir O'Connor et demandez-lui s'il ne posséderait pas par hasard un GPS. Il vous informe qu'un gamin lui a piqué le sien ce matin même. Retournez donc à Alaula Cove et entrez dans la hutte des surfeurs. Examinez attentivement la console de jeu de Koala : il s'agit évidemment du GPS. Tentez de lui piquer l'appareil puis laissez-le jouer avec Casse-Bonbons. Il

faut peu de temps aux deux monstres pour qu'ils commencent à s'entretuer et l'ancien jouet du gamin fini par la fenêtre. Vous récupérez alors le GPS. Utilisez l'appareil avec vos coordonnées pour localiser, après un complexe périple, la hutte du sorcier. Retournez voir Kaï pour lui remettre sa prothèse et revenez ensemble à la cabane de son aïeul. Hélas nouveau problème : le grimoire de son grand-père a disparu. Interrogez Kaï, qui s'est endormi sur le trône, à propos de l'ouvrage de sorcellerie. Celui-ci serait enterré avec son propriétaire et sa couverture serait constituée de métal. Près des tikis, ramassez une carapace de tortue puis quittez la hutte. Faites quelques pas sur la droite et commencez à scanner les tombes avec le détecteur de métaux. Vous repérez rapidement la tombe de Kini Papa Moa. Profanez-la avec la carapace de tortue pour enfin récupérer le Grimarium. Une fois le livre dans les mains de Kaï, ce dernier « ressuscite » Aolani. En remettant le cacatoès à sa maîtresse, celle-ci vous… remercie et vous conduit à sa tente où elle vous transforme en un portrait craché du professeur Pignon. Désormais parfaitement camouflé, ce brave O'Connor vous conduit au camp militaire de Kordsmeier.

Chapitre 3 – Le Q.I. d'une amibe

NG-Zéro, AMEBA… autant de mystères entourant les plans douteux de Kordsmeier. Et le pire dans tout cela est que c'est à vous que l'on confie ces travaux de recherche, sachant que tout le monde vous prend désormais pour le professeur Pignon. Le second du colonel, Chapman, vous conduit au cœur du Temple de Tiki afin que vous puissiez poursuivre vos expériences. Et hélas, une fois arrivé il vous est impossible de fuir, Kordsmeier vous observant en permanence par vidéosurveillance. Il va falloir trouver un moyen de lui échapper. Sur la table près de la sortie, prenez un sachet ultra-résistant. De l'autre côté de la pièce, fouillez les caisses pour y trouver une socket-cam. Grimpez maintenant à l'échelle puis avancez vers la gauche. Prenez le ruban adhésif posé sur le vieux paillasson traînant sur la rambarde puis utilisez votre socket-cam avec la caméra de surveillance. Il faudrait réussir à vous filmer en train de travailler puis relier votre caméra à la place de celle du colonel. Pour ce faire, utilisez votre ruban adhésif avec cette dernière pour y accrocher votre appareil. La

manœuvre accomplie, vous pouvez désormais vous promener librement dans le temple. Empruntez la sortie jusqu'à atteindre un carrefour. Là, tentez d'entrer dans la salle du fond mais des soldats vous en empêchent. Sortez alors par la seule issue qu'il vous reste pour retourner à l'air libre. Dehors, vous retrouvez O'Connor. Discutez brièvement avec lui puis laissez-le afin qu'il vous remette une enveloppe de la part de Lokelani. Ouvrez-la pour y découvrir un anneau et gardez l'enveloppe vide. Retournez maintenant dans votre salle de travail puis servez-vous de l'anneau pour déverrouiller la mallette posée sur le bureau. Vous y trouvez des lunettes de soleil, un badge, un gant catalyseur et un neuroliseur. Retournez voir O'Connor, puis au moment de le laisser, celui-ci vous démasque ! Utilisez donc votre neuroliseur sur le soldat afin d'effacer sa mémoire. Cependant, l'appareil se révèle ne pas être du tout ce à quoi vous vous attendiez. En l'activant, vous faites juste tomber trois billes. Revenez au cœur du temple puis entrez maintenant dans la salle adjacente. Une espèce de boule de bowling y est enfermée dans un immense cube en verre. Insérez votre badge dans la fente du cube, mettez les billes dans les orifices de la boule puis utilisez votre gant catalyseur sur celle-ci. Aussi étrange que cela puisse paraître, deux étranges trous noirs apparaissent alors. Partez lire les notes de Simon sur le PC de la pièce d'à côté pour récupérer un schéma sur l'AMEBA. Il semblerait que l'étrange sphère soit en fait un puissant système de téléportation.



Maintenant que vous en avez compris le fonctionnement, retournez l'utiliser de la même manière que tout à l'heure. Choisissez de vous téléporter à Alaula Cove pour y retrouver Joshua. Le scientifique vous explique que l'AMEBA est un concept venu de Trantor puis vous le laissez. Retournez aussitôt là-bas pour assister cette fois à l'opération bucco-dentaire de Casse-Bonbons, le pauvre animal ayant avalé sa raquette. Tentez aussi d'atteindre le lieu où Gina est prisonnière, mais comme vous ne savez pas où c'est, il vous est impossible de vous y rendre. Partez faire un tour, recommencez avec l'AMEBA puis essayer de vous rendre à Luana Beach. Hélas personne ne s'y trouve. Repartez alors pour Alaula Cove et demandez à Joshua des nouvelles de l'opération pour qu'il vous remette ses instruments de dentiste. Hélas en les attrapant, vous faites tomber le gant catalyseur et le brisez. Rendez-vous maintenant dans la salle de travail et grimpez à l'échelle. Allez examiner les commandes de l'élévateur puis utilisez dessus vos instruments de dentiste pour activer la plate-forme motorisée. Une fois tout en haut, grimpez dans la bouche de la statue. Dans la pénombre, soulevez le chapeau pour découvrir en dessous une effroyable tarentule. Fouillez aussi la sacoche par terre pour y trouver un bocal de Stenchazol puis ramassez le fouet juste à côté. Faites ensuite quelques pas vers la droite et traversez la galerie. Vous atteignez une cavité d'où vous assistez à une discussion entre Kordsmeier et une dénommée Tarentula. Vous en apprenez de fait plus sur les plans du colonel mais surtout, vous découvrez que Gina a été abattue. Vous ne pouvez cependant pas y croire, d'autant que le vaisseau de Trantor est censé se trouver au fond du lac où votre copine est tombée. Une fois remis de vos émotions, retournez dans la bouche de la statue et sous le chapeau, récupérez Adeline avec le sachet ultra-résistant. Tentez de lâcher le

monstre par la cavité d'où vous apercevez Tarentula, mais qui vous dit que la bestiole n'ira pas aussitôt rejoindre ses copines ? De fait, après avoir examiné l'uniforme par terre, retournez au carrefour à l'entrée du temple, ouvrez le bocal avec vos instruments de dentiste pour obtenir un bocal de Stenchazol ouvert, puis déposez ce dernier à l'entrée de la salle du fond. Retournez maintenant à la cavité donnant sur Tarentula et libérez l'araignée à travers l'ouverture. L'immonde créature court aussitôt vers la pestilence générée par le Stenchazol et sa maîtresse ne tarde pas à la suivre. Profitez de ces quelques secondes pour aller subtiliser un gant dans la caisse par terre. Hélas à ce moment-là, vous apprenez que votre couverture est foutue, vous avez été démasqué. Tentez de retourner dans la salle de travail mais celle-ci est désormais infestée de gardes. Avec votre fouet, essayez de vous accrocher à l'oreille gauche de la statue. Cela marcherait si seulement les soldats pouvaient quitter la pièce en bas. Revenez à la cavité et piquez le talkie-walkie sur la table de Tarentula. Retournez aussitôt dans la salle principale et utilisez à nouveau votre fouet sur l'oreille de la statue pendant qu'O'Connor crée une diversion. La voie libre, vous courez activer l'AMEBA et parvenez de justesse à fuir Mala Island avec Joshua à bord du bateau de Knife. En route désormais pour l'Alaska et la maison du professeur Simon.

Chapitre 4 – Celui qui sait ne parle pas

Alors que vous arrivez enfin à destination, cet imbécile de Joshua s'empoisonne avec des baies récoltées devant la maison du professeur. Or, votre ami est le seul à connaître le mot de passe permettant d'entrer dans le manoir de Simon. Mais vu son état actuel, vous n'avez d'autre choix que de le conduire à un refuge situé non loin et d'attendre qu'il sorte de sa transe. Remarquez qu'avant de quitter Hawaï, vous aviez récupéré dans votre chambre votre téléphone portable ainsi que votre portefeuille. Dans le refuge, prenez une bûche près des lits superposés, la burette d'huile sur la cheminée et le couteau dans le buffet. Sortez de la vieille bâtisse et empruntez le bidon d'essence vide près de la porte. Empruntez maintenant le chemin jusqu'à rencontrer Ben Wazowski, un écologiste passionné qui vous apprend que du saumon cru pourrait soigner Joshua. Discutez aussi de la tête manquante à son déguisement et de la manière de pêcher des ours puis laissez-le. Sur la plante, cueillez une feuille et descendez la colline. Une fois en bas, faites quelques pas jusqu'à la cabane surélevée. Grimpez l'échelle puis ramassez dans la chambre de Wazowski la tronçonneuse sans carburant, la crosse de hockey ainsi que la natte en bambou accrochée à la porte. Empruntez aussi un flacon près du coffre. Jouez de la guitare, accordez-la puis sortez sur la plate-forme d'observation. Allumez-y la lampe puis prenez le tube en plastique du tonnelet. Retournez maintenant à la rivière gelée et grimpez sur le tronc. Tentez de faire un trou dans la glace avec la tronçonneuse mais celle-ci n'a plus une goutte d'essence dans son réservoir. Retournez alors au refuge et remplissez votre jerrican vide en siphonnant le réservoir du pick-up pour obtenir un bidon d'essence. Examinez votre tronçonneuse puis mélangez la burette d'huile au jerrican pour récupérer un bidon de carburant. Versez-en dans l'appareil pour enfin retrouver une tronçonneuse opérationnelle. Avec cette dernière, décapitez l'élan afin d'obtenir une tête d'élan ainsi qu'une ramure d'élan. En vous servant de votre couteau, arrangez la tête de

l'animal pour récupérer une tête d'élan avec visière. Retournez maintenant à la rivière gelée puis découpez un trou dans la glace avec la tronçonneuse. Hélas, aussitôt l'ouvrage achevé un ours polaire vient vous piquer votre emplacement de pêche. Allez retrouver Joshua au refuge et discutez avec lui de la destruction de Trantor. Persuadez-le ensuite de manger du saumon cru sous forme de sushi. Reste désormais à apprendre comment en préparer, vos talents culinaires étant ce qu'ils sont. Allez demander conseil à Ben, qui vous parle alors d'un certain Archibald, une espèce de psychopathe qui néanmoins est censé savoir cuisiner. Wazowski vous révèle que l'homme lui est apparu alors qu'il jouait de la guitare sur son balcon. Allez donc sur le champ en faire de même. Au bout de quelques notes, Archibald vous apparaît en tentant de vous assassiner avec un projectile non identifié. L'homme a besoin de quatre éléments pour vous préparer des sushi : du saumon, de l'algue nori, des baguettes et une natte en bambou. De plus, il attend de vous une rémunération plus que substantielle. En vous laissant, Archibald vous remet un sifflet pour qu'à l'avenir vous puissiez l'appeler. Remontez maintenant dans la cabane de Wazowski et ramassez l'eau de javel sur la plate-forme d'observation. Utilisez-la ensuite sur votre tête d'élan pour obtenir une tête d'élan blanchie. Allez l'offrir à Ben qui se fait une joie de l'enfiler et d'aller rencontrer l'ours de la rivière gelée. Pendant son absence, échangez les essences d'ours pour récupérer un nouveau flacon. Dès son retour, demandez-lui de tenter à nouveau l'expérience. Mais cette fois, Wazowski se baladant en sentant la femelle en chaleur, l'ours et lui disparaissent à jamais dans les bois… Filez à la rivière gelée. Avec la crosse de hockey, attrapez la patte d'ours sur la glace puis allez pêcher dans le trou, toujours avec la crosse. Malheureusement celle-ci est bien trop lisse pour que vous puissiez capturer quoi que ce soit. Mettez donc la patte d'ours au bout pour fabriquer un truc permettant de pêcher comme un ours puis avec ce dispositif révolutionnaire, pêchez enfin un saumon. Dernière chose avant d'appeler Archibald, coupez votre bûche avec la hache de la cabane de Wazowski afin de fabriquer des baguettes. Vous pouvez maintenant utiliser le sifflet là où le grand chef vous est apparu pour la première fois. Donnez-lui tous les ingrédients, ainsi que votre argent et votre téléphone portable, pour qu'il vous livre les sushi au refuge.

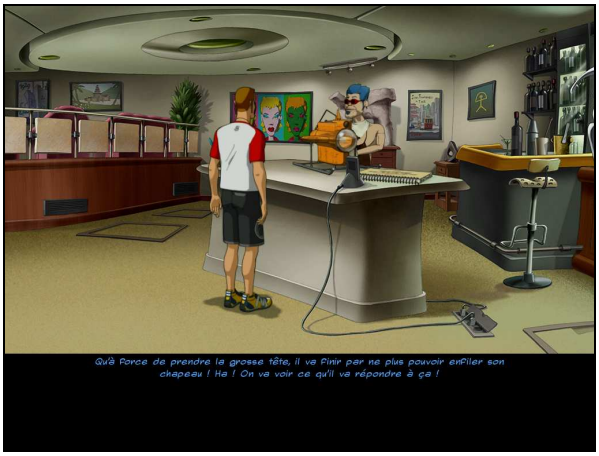
Une fois Joshua nourri et soigné, ce guignol est tellement enthousiaste qu'il se retrouve, par un malheureux concours de circonstances, prisonnier au milieu du lac du refuge sur une instable plate-forme de glace. Ça n'arrêtera donc jamais… Examinez le treuil du pick-up, puis tentez de le mettre en marche. La batterie étant naze, ouvrez la portière du véhicule et tentez de le démarrer. Il semble qu'il y ait un problème au niveau du moteur. Aussi, ouvrez le capot et mettez la crosse de hockey de manière à le maintenir dans cette position. Examinez le moteur pour découvrir la source du problème : il n'y a plus de bougies. Soit, prenez celle de votre tronçonneuse en

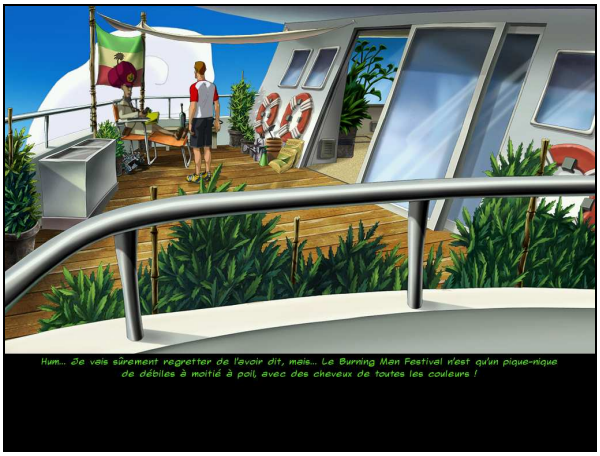
vous servant du couteau pour obtenir une bougie et ne garder qu'une tronçonneuse hors service. Mettez la bougie dans le moteur puis démarrez le pick-up pour enfin ramener Joshua sur la berge avec le treuil. Vous pouvez désormais entrer chez le professeur Simon, qui vous explique tout des relations entre Trantor et les scientifiques terriens. Joshua transmet aussi le message d'Alpha au professeur. Il ne reste que peu de temps aux trantoriens à survivre sans Trantonite, c'est pourquoi Kordsmeier tente de leur en échanger contre le NG-Zéro. Vous apprenez aussi que Gina a survécu, a été recueillie et est soignée par les extra-terrestres, mais pour combien de temps encore ? Il faut absolument que vous parveniez à trouver de la Trantonite pour la livrer à Alpha, et il semblerait qu'un vaisseau trantorien s'étant crashé il y a bien longtemps à Palenque en possédait à son bord. Après avoir contacté Sushi, vous filez donc pour cette destination avec Joshua en abandonnant le professeur Simon, blessé, aux mains de Tarentula.

Chapitre 5 – Cap sur le passé

Vous vous réveillez sans le moindre souvenir dans ce qui semble être un bateau. Que vous est-il donc arrivé ? Examinez la porte vitrée ainsi que le digicode puis marchez jusqu'au bout du hall. Remarquez le tube cylindrique et tentez d'en découvrir la fonction. Il s'agit en fait d'un ascenseur qui vous mène tout droit à Sushi. Elle vous raconte alors tout ce qu'elle a entrepris ces derniers jours. Elle est tout d'abord allée explorer les ruines mayas de Palenque puis les Archives des Indes à Séville. Il semblerait que la Trantonite ait été volée il y a près d'un demi-millénaire par un conquistador espagnol du nom de Malantúnez. Celle-ci aurait alors sombré avec lui à bord de son navire, l'Orion, ici même, au cœur du Pacifique. Hélas les recherches du galion avancent bien trop lentement, et la vie de Gina est en danger. Aussi vous faut-il trouver un moyen plus rapide de localiser l'épave. Avant de quitter Sushi, questionnez-la au sujet de Dean Grassick, l'aventurier qu'elle a recruté à bord du Douglas III pour vous aider dans votre tâche. Demandez-lui aussi le mot de passe du digicode que vous avez aperçu dans le hall tout à l'heure. Allez maintenant sur le pont pour y retrouver Robby. Discutez du casque télépathique qu'il a gagné à Saturne et de ses embrouilles avec ce dernier. Tentez ensuite de lui piquer l'appareil mais il refuse catégoriquement de vous le céder. Prenez alors le balai-brosse posé contre le congélateur ainsi que le sac de sable parmi les outils de jardinage puis retournez dans le hall du yacht. Entrez dans la suite Neptune et rencontrez cette fois Saturne. En discutant avec lui, vous mettez au point un moyen de localiser l'épave de l'Orion : construire un détecteur de neutrinos. Pour ce faire il vous faut remplir trois conditions. Premièrement, retrouver l'article décrivant le processus de fabrication que Saturne a refilé à une certaine Camille. Deuxièmement, trouver un bassin d'eau douce. Et enfin troisièmement, récupérer les photo-amplificateurs du casque télépathique de Robby. Promettez aussi à Saturne de porter un message à son pote jamaïcain puis laissez-le. Vos objectifs en tête, prenez un marqueur dans la tasse et le trident de la statue de Neptune. Tentez aussi de piquer le carnet à dessins de votre ami, mais il s'y oppose. Sortez de la pièce. Allez taper le code sur le digicode au bout du

couloir puis entrez dans le sas. Vous y faites la rencontre de Camille et de Dean Grassick. Cet arrogant imbécile semble malmener la pauvre enfant, mais vous n'avez pas le temps de vous en préoccuper pour le moment. Allez au fond de la pièce, et dans les caisses des vestiaires, ramassez un tube en plastique puis deux tubes en plastique. Remontez maintenant dans le sas et examinez le marteau et les vitrines, celles-ci sont verrouillées. Accédez à la soute via le digicode et une fois rentré à l'intérieur, descendez les escaliers. Allez utiliser l'interphone près de la porte de la soute 2 puis appuyez sur le bouton rouge. Hélas dès que vous relâchez la pression, la porte se referme aussitôt. Bloquez-la donc avec le balai-brosse afin de résoudre le problème. Vous trouvez de l'autre côté un sac de colliers plastique. Remontez maintenant voir Sushi et demandez-lui la clé des vitrines. Allez ensuite voir Robby pour lui porter le message de Saturne. Vous allez désormais devoir pacifier les relations entre les deux amis en nuançant intelligemment les paroles que chacun vous demande de transmettre à l'autre :




Hum... Je vais sûrement regretter de l'avoir dit, mais... Le Burning Man Festival n'est qu'un pique-nique de débiles à moitié à poil, avec des cheveux de toutes les couleurs !

Phrases originales :	Phrases nuancées :
A force de prendre la grosse tête, il va finir par plus pouvoir enfiler son chapeau !	Il te tire son chapeau et il faut arrêter de vous faire la tête…
Son techno-art est si tragiquement pathétique qu'il mériterait même pas de servir de décor à un épisode de Navarro.	Ils feraient mieux de parler de ton techno-art à la télé, plutôt que de continuer à produire des épisodes de Navarro…
Le reggae c'est de la musique de dindon, car elle se danse avec le croupion !	Le reggae lui donne envie de remuer le croupion comme un dindon…
Le Burning Man Festival n'est qu'un pique-nique de débiles à moitié à poil, avec des cheveux de toutes les couleurs.	Il se sent vraiment débile de ne pas t'avoir accompagné au dernier Burning Man Festival…
L'équipe de bobsleigh de la Jamaïque ne gagnera jamais de médaille olympique, même en se dopant à mort !	Si la Jamaïque gagne une médaille de bobsleigh, il se roule un pétard de taille olympique…

Vos allers-retours terminés et les deux amis enfin réconciliés, Robby vous remet alors l'objet de la discorde : le casque télépathique. Premier élément du détecteur de neutrinos récupéré.
Retournez vers la proue du navire pour constater que les vitrines ont été pillées de leur contenu. Discutez avec Camille, assise sur les marches, de la France et de ses vins, ainsi que du journal de Saturne. Elle vous explique qu'elle l'a donné à Dean. Allez maintenant dans la soute et ouvrez la valve de vidange pour vider la cuve de son eau salée. En ressortant, vous croisez à nouveau Camille qui vous offre les bouteilles de vin promises tout à l'heure. Descendez ensuite dans la salle de plongée et demandez à Dean de vous rendre l'article. Hélas cet idiot s'en est servi pour emballer son repas. Et il ne mangera que lorsqu'il aura enfin réussi à apprendre son ridicule discours promotionnel. Retournez voir Saturne et tentez à nouveau de lui emprunter son carnet à dessins. L'artiste ne vous le cédera que lorsqu'il aura inventé un

concept permettant aux gens de manger plus lentement. Pour le moment, allez porter vos bouteilles de vin à votre cabine. Vous ne tardez pas à les goûter puis à ressortir un peu plus tard avec deux bouteilles vides. Versez du sable dans l'une pour obtenir bouteille vide et bouteille remplie de sable. Ajoutez-y des colliers en plastique pour les transformer en sablier puis enfin le trident pour créer un magnifique Sablier-Fourchette. Allez offrir votre invention à Saturne pour qu'il vous cède son carnet à dessins. Descendez alors l'utiliser avec Grassick et jouez les prompteurs pour lui donner la possibilité de terminer sa séquence vidéo. Son boulot achevé, l'insupportable personnage prend sa pause déjeuner et vous laisse enfin l'article scientifique. Le deuxième élément nécessaire à la fabrication du détecteur de neutrinos est entre vos mains.

Revenez maintenant vers la bouche d'incendie en haut des escaliers du sas. Attachez vos tubes en plastique avec le sac de colliers pour obtenir deux tubes reliés par un collier. Tentez alors de les utiliser avec la bouche mais ils sont encore bien trop courts. Retournez donc en chercher d'autres dans la salle de plongée pour fabriquer un tuyau artisanal que vous n'avez plus qu'à raccorder à la bouche d'incendie. Tout est désormais fin prêt pour mettre en place le détecteur de neutrinos. Une fois le système mis en marche par Saturne, il vous faut peu de temps pour localiser l'épave de l'Orion et plonger à la rechercher de la Trantonite perdue. Hélas, le galion a coulé depuis tant d'années que la figure de proue est infestée de mousse et de lichen. Or c'est à cet endroit-là qu'est censée se trouver la pierre extra-terrestre. Il ne vous reste donc plus qu'à trouver un moyen de nettoyer le navire, par plusieurs dizaines de mètres de profondeur.
Allez voir Saturne et questionnez-le sur sa nouvelle invention. Tentez de lui emprunter mais il souhaite tout d'abord la finir. Rendez-vous dans la soute et prenez une scie dans la caisse à outils. Avec elle, découpez le balai bloque-porte pour obtenir un morceau de balai-brosse. Hélas en tentant de quitter la pièce, vous découvrez que le digicode ne fonctionne plus. Demandez à Sushi, via l'interphone, ce qui se passe pour apprendre que Joshua a modifié tous les mots de passe du yacht. Ouvrez alors l'écoutille avec le bouton situé juste à côté et grimpez sur l'échelle de la cuve pour ressortir au niveau du pont. Faites savoir à Sushi que vous souhaité être renvoyé sous l'eau. Malheureusement, la figure de proue nettoyée, vous

découvrez que la Trantonite ne s'y cache pas. Sans doute est-elle alors dans la cabine de Malantúnez, mais la porte en est solidement verrouillée. De retour sur le Douglas III, filez à la soute et appuyez sur le bouton rouge. Quelqu'un ayant enlevé votre balai, vous ne pouvez plus accéder à l'autre partie des lieux. Ouvrez alors de nouveau l'écoutille et remontez sur le pont. Joshua est grimpé sur le toit du navire et est en train de tabasser une parabole à coups de hache, votre pauvre ami est devenu complètement dingue… Rejoignez le pont de proue. Votre ami nippon-trantorien ayant dispersé des clous un peu partout en bas, il vous est impossible de sauter dans la soute 2. Il vous faut trouver un autre moyen d'y accéder. Partez donc pour la suite Neptune et prenez les électro-aimants que Saturne a terminés. Redescendez maintenant dans la soute et escaladez les parois en vous servant de l'invention de votre ami. Une fois de l'autre côté, vous récupérez le pied-de-biche abandonné par Joshua et pouvez enfin retourner à l'Orion pour déverrouiller la cabine de Malantúnez. Mais aussitôt y avez-vous pénétré que quelque chose vous fait mystérieusement perdre connaissance.

Chapitre 6 – La Lanterne d'Averne

Vous êtes transporté près d'un demi-siècle plus tôt, sous le nom de Brushian Bharscough, et vous avez été capturé par le terrible Malantúnez. Mis aux fers dans sa propre cabine à bord de l'Orion, votre objectif est de récupérer la mystérieuse Lanterne d'Averne, étrange artefact qui donne au galion sa foudroyante puissante. Discutez avec Camille de Le Bouvier, la scribe du capitaine, elle aussi prisonnière. Elle vous parle de la Lanterne mais ne peut vous indiquer son emplacement. Sur le bureau, prenez le coupe-papier et le presse-papier. Remarquez que le coupe-papier vous permettrait de déloger le clou enfoncé dans le poteau du lit, mais vous en êtes bien trop éloigné. Lancez alors la dague à Camille afin qu'elle vous remette le clou. Utilisez-le avec le presse-papier pour burin en vue de forcer vos fers et ainsi de vous libérer. Reste maintenant à trouver la Lanterne d'Averne. Rendez-vous sur le balcon et ramassez quelques graines de tournesol parmi les restes. Tentez grâce à elles d'amadouer le perroquet de Malantúnez pour lui faire révéler l'emplacement du secret du capitaine mais trois graines ne lui suffisent pas. Il vous faut en trouver plus. Dans le bocal en verre près de la porte, prenez une langue de dragon à sept queues ainsi que la bouteille vide sur le bureau. Revenez sur le balcon et arrachez avec le coupe-papier le madrier du rebord de fenêtre branlant. Vous obtenez par la même occasion une paire de clous. Retournez dans la cabine et tentez de sortir par la porte. Hélas, Chien Tueur vous renvoie illico d'où vous venez. Accrochez donc la langue de dragon aux barreaux de la porte et propulsez votre presse-papier directement sur le crâne du pirate grâce à votre ingénieuse catapulte. La menace éliminée, vous pouvez sortir. Récupérez avant toute chose le presse-papier puis continuez dans le couloir. Vous y rencontrez Chien de Montagne, le responsable de la distribution du grog sur le navire. Il n'acceptera de vous en servir que lorsque vous aurez obtenu votre Certificat de Pirate de Basse Moralité. Et pour ce faire, vous devez passer les trois

épreuves : commettre un Acte de Cruauté Extrême, apporter une Preuve Certifiée de Pillage et de Chapardage, prouver votre connaissance de l'Histoire Classique du Néo-Ruffianisme.
Retournez dans le couloir face à la cabine de Malantúnez. Tentez d'ouvrir la porte à l'étrange serrure, mais une épée en sort aussitôt via des fentes situées sur les côtés. Utilisez le madrier pour bloquer la lame et ramassez Chien de l'Enfer, le primate pirate que vous venez tout juste d'assommer. Une fois dans la salle au trésor, pillez une idole en or parmi l'immense trésor de Malantúnez puis rendez-vous à nouveau dans la cabine de ce dernier. Ouvrez l'armoire près du bureau et prenez dans les tiroirs un Certificat de Pirate de Basse Moralité. Retournez enfin voir Chien de Montagne pour lui remettre l'idole en or et ainsi valider l'épreuve du pillage.

Tentez de lui proposer votre macaque comme preuve de votre cruauté, mais cela ne suffira sans doute pas. Soit, dans la caisse des trucs inutiles située à votre gauche, prenez un savon. Allez aussitôt le jeter dans le tonneau rempli d'eau dans le couloir puis lavez votre singe jusqu'à récupérer Chien de l'Enfer décrassé. Face à un acte si sadique, Chien de Montagne vous valide l'épreuve de cruauté.
Ne reste plus qu'à accomplir la troisième et dernière épreuve, celle de culture générale :

Questions sur la piraterie :	Réponses :
Qui était le cuistot du célèbre équipage du tristement célèbre capitaine Flint?	Long John Silver
Quelle était la profession d'origine du capitaine Blood?	Médecin
Comment le capitaine Sparrow s'est-il enfui la première fois de l'île sur laquelle le capitaine Barbossa l'avait abandonné?	En inventant le ski sur le dos d'une tortue !
Par quelle ingénieuse combinaison de voyages les Quatre Pirates de la Crique aux Lentilles sont-ils parvenus à atteindre le port du Caribbean Express sur l'île des Pois Chiches? (Total ≤ 8.5 jours)	Henry Wobblins et Diego el Cojuelo
	Henry Wobblins
	João de Passoromo et Jean-David l'Eclopé
	Diego el Cojuelo

Vous avez désormais accompli les trois épreuves. Remettez à Chien de Montagne votre certificat pour obtenir un Certificat de Pirate de Basse Moralité signé puis votre bouteille vide pour qu'il vous rende une bouteille de grog. Filez à la salle au trésor. Maintenant que vous êtes devenu un vil flibustier, vous avez le droit de piller le butin de Malantúnez. Une fois votre bon pour un immense trésor en poche, allez ramasser l'entonnoir laissé au beau milieu de la pièce. Retournez sur le balcon du capitaine et réparez la fenêtre de droite grâce au madrier

et à votre paire de clous. Grimpez ensuite sur le rebord et, avec l'entonnoir, versez votre grog dans la bouteille suspendue. Partez vous promener dans le bateau puis revenez aussitôt récupérer de nouvelles graines de tournesol dans les restes. Offrez-les comme précédemment au sac à plumes de Malantúnez pour qu'il vous révèle une série de lieux et de directions. Reproduisez-les sur le globe (là où sont les Dragons, est vers Espagne, est vers Japon, ouest vers Terre-Neuve et enfin la Grèce) afin de déverrouiller la cachette de la Lanterne d'Averne. Vous voilà enfin en possession du mystérieux trésor, du moins pour un temps, car vous le faites malencontreusement tomber dans le crachoir Ming© du capitaine quelques secondes plus tard.

C'est à ce moment là que votre rêve prend fin. De retour à la réalité, vous récupérez la Trantonite là où elle était demeurée cachée pendant près de 500ans. Hélas, rien n'est encore gagné. Il vous faut toujours rejoindre Mala Island, gardée par les soldats de Kordsmeier et les mercenaires de Tarentula. Et comment donc atteindre le vaisseau d'Alpha et libérer Gina? Aussi irréalisable que cela semble, c'est entouré de vos amis, du professeur Simon et d'une tortue de mer, que vous prenez à nouveau la direction d'Hawaï…

Thanatos – 06/07